SNSP-A35P-EUR

MECHWARRIOR® 3050

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

ACTIVISION®

LAGUNA VIDEO GAMES

LAGUNA VIDEOGAMES
AM SÜDPARK 12.
65451 KELSTERBACK
DEUTSCHLAND

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Beholdt denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO. LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

Table of Contents

ENGLISH 2
Welcome to the 31st Century 2
Getting Started 2
The Game Menu 2
The "Madcat" Heavy Omnimech 3
Computer Systems 6
Weapons Systems 8
Warranty 11

DEUTSCH 12
Willkommen im 31. Jahrhundert 12
Spielstart 12
Das Spiel-Menü 12
Der "Madcat" Heavy OmniMech 14
Computersysteme 17
Waffensysteme 19
Garantie-Zertifikat 22

FRANÇAIS 23
Bienvenue au 31e siècle 23
Pour commencer 23
Le Menu Jeu 23
Le "Madcat" Heavy OmniMech 25
Systèmes informatiques 28
Arsenaux 30
Garantie Limitée 33

ENGLISH

Welcome to the 31st Century

It is the year 3050. The galaxy is racked by a devastating war waged by massive 75-ton BattleMechs with the most ruinous weapons systems of the 21st Century. It's up to MechWarriors like you to pilot the Madcat Heavy OmniMech on desperate missions against enemy installations.

Getting Started

1. Set up your Super Nintendo Entertainment System and plug in **Controller 1**.
2. With the power switch **OFF**, insert the **MECHWARRIOR® 3050 Game Pak** into your system and press down firmly.
3. Turn your TV or monitor **ON**, then turn the Super Nintendo Entertainment System power switch **ON**. After a moment, the MECHWARRIOR® 3050 introduction will appear.
4. Press **START** on your Nintendo Controller to begin.

Important Note: If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF. Make sure the Game Pak is inserted correctly, then check all cables to make sure they are properly connected. Then try again. (Always turn the power switch OFF before inserting the Game Pak.)

The Game Menu

1-Player Mode

Pits one player against the computer and the defenses of the Inner Sphere.

2-Player Cooperative Mode

In this mode of play, two players can control one 'Mech against the onslaught of the Inner Sphere's defenses! The player using Controller 1 operates the Madcat's weapons, while the player using Controller 2 acts as the driver and steers the Madcat.

Options

The Options Screen is where players can go to open the Password Screen, or preview music or sound effects from the game. The default Controller functions on the Options Screen are as follows:

START BUTTON	Enters Selected Option
CONTROL PAD	Moves Cursor
A BUTTON	Next Option
B BUTTON	Exits
Y BUTTON	Enters Selected Option

Options

Password

At the end of every mission, you will be issued a 6-character password. **WRITE THIS PASSWORD DOWN.** It will allow you to continue the game from that point at any time.

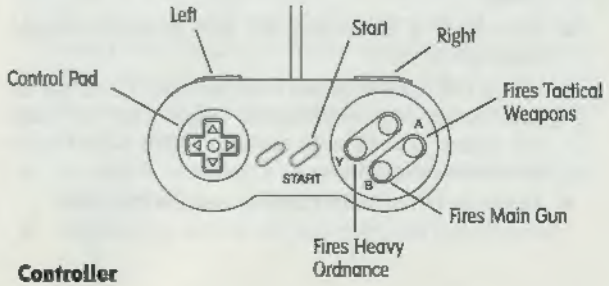
The Password Entry Screen

To enter a password:

- Go to the Password Entry Screen on the Options Menu.
- Use the **Control Pad** to move around the letter grid, and press **START** or the **Y Button** to select the desired letter.
- Once you have entered all 6 characters, highlight **ENTER** and press **START**. You will resume the game (with 3 new lives) with the last mission you began after you received your password.

The "Madcat" Heavy OmniMech

Operating Controls



Controller

Control Pad	Controls the direction in which your 'Mech moves
A Button	Fires Tactical Weapons
B Button	Fires Main Gun
Y Button	Fires Heavy Ordnance
START Button	Views Computer Systems, Pauses/Resumes Game
LEFT Button	Turns your 'Mech's torso to the left
RIGHT Button	Turns your 'Mech's torso to the right

Steering and Fire Control Mechanics

Unlike other 'Mechs of similar size classes, the Madcat has a simple steering and fire control interface. Use the **Control Pad** to steer the Madcat in the desired direction (the top of the screen will always be north), and all weapons will be fired in the direction that the Madcat is facing.

The Madcat is also equipped with an advanced steering and fire control computer which allows a 'Mech to fire it's weapons in a direction other than that in which it's heading. This system, the "Hit-N-Run" Torso Control System, can offer great advantages in certain tactical situations.

The "Hit-N-Run" Torso Control System

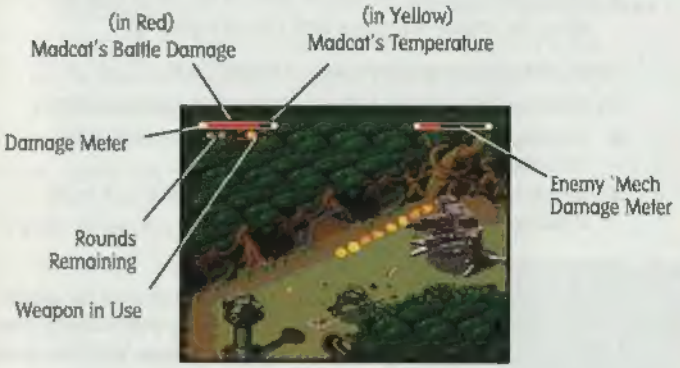
This BattleMech computer system allows weapon mounts on the 'Mech's torso to operate independently of the leg chassis, giving the Madcat the ability to continue moving in a straight line while firing in any other direction. MechWarriors have named this system "Hit-N-Run" since navigating while this system is engaged often causes a 'Mech to collide with anything in its path. It is particularly useful when attacking heavily-defended objectives containing many targets, or when fighting out of a swarming mass of encircling enemies.

To engage the "Hit-N-Run" Torso Control System:

- Use the **Control Pad** to steer your moving 'Mech in the desired direction.
- Press the **A**, **B**, or **Y Button** to fire the designated weapon (located in the torso).
- Use the **LEFT** or **RIGHT Button** to turn the 'Mech's torso to a different position, thus redirecting the weapon's fire. The 'Mech will continue to travel in the previous direction, while firing in the newly selected direction.
- Release the **LEFT** or **RIGHT Button** to disengage this system.

Monitoring Battle and Heat Damage

The Madcat is one of the most durable 'Mechs ever produced. Heavily armored on all sides, it can take a lot of punishment. Its armor is encased in heat-treated tiles designed to diffuse any heat resulting from atmospheric or battle conditions. In spite of all of this protection, however, the chief enemies of any 'Mech are the cumulative effects of damage and excessive heat. Any combination of these two elements can quickly destroy the Madcat.



Heat Damage

Battle damage is easy enough to understand: when your 'Mech is pummeled by salvo after salvo of heavy lasers and high-explosive ordnance, it will ultimately be rendered inoperable. But the Madcat—and all 'Mechs for that matter—have another, and often more deadly enemy: heat. Even 31st century technology and engineering hasn't found a way to counter the negative effects of heat on mechanical systems. Multiple hits by enemy ordnance can cause the Madcat's ion fusion drive chamber to overheat and explode.

- All systems can be cooled and all damage repaired by the large coolant stores that can be found throughout enemy installations.
- The fastest way to destroy an enemy 'Mech is to overheat it.
- Removing your 'Mech from the source of excessive heat will allow it to cool down.
- The more battle damage a 'Mech sustains, the more susceptible it is to overheating.
- Battle damage and heat are monitored on the Damage Meter.

The Damage Meter

Located in the upper left corner of the game screen, this meter gives the MechWarrior a constant view of the temperature and damage status of the Madcat.

- The RED bar on the Damage Meter shows damage sustained from enemy ordnance, or extended exposure to extreme heat. As damage increases, this bar will extend to the right.
- The YELLOW bar represents critical increases in the Madcat's temperature. As heat increases, this will extend to the right.
- When either the RED or YELLOW bars fill the entire Damage Meter, the Madcat will suffer a fatal internal explosion.

The Weapons Status Monitor

The Weapons Status Monitor is displayed beneath the Damage Meter.

- Displays the weapon firing and the number of rounds it has remaining.
- Reflects increases in the number of rounds available as a result of finding enemy weapons caches.

Enemy 'Mech Damage Meter

The Madcat's sensors will monitor the damage inflicted on an attacking enemy 'Mech. This information appears on the Enemy 'Mech Damage Meter in the upper right corner of the game screen upon the approach of an enemy 'Mech.

- This meter indicates damage the same way as the Madcat's Damage Meter.
- This meter will disappear when the enemy 'Mech is destroyed.

Computer Systems

The Madcat is fitted with three easily accessible informational computers that provide the 'Mech driver with split-second information: the Radar Computer, the 'Mech Status Monitor,and the Mission Monitor.

- Pressing **START** will simultaneously pause the game and access the Radar Computer. Note: The Madcat will not sustain damage while any of the computer systems are being viewed.
- Press **START** to return to the game.

The Radar Computer

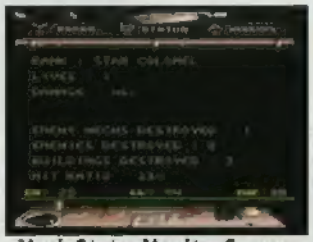
The Radar Computer can be viewed at any time to provide an overall view of the tactical situation.

Radar Computer Screen

- Press **START** to pause the game and simultaneously access the Radar Computer.
- The Madcat will appear as the BLUE 'Mech on the Radar Computer screen.
- Enemy 'Mechs, tanks, gun emplacements, etc. will appear in RED.
- The Madcat's next mission objective will appear inside a RED circle.
- Destroyed objectives will appear inside BLUE circles.
- Undestroyed enemy buildings will be bracketed in GREEN.
- Coolant and ammunition caches will appear in BLUE.

The 'Mech Status Monitor

This monitor quantifies the Madcat's success in battle, providing the pilot's current rank, the number of 'Mechs remaining (lives), and the percentage of damage that the Madcat has sustained (when the Madcat is 90% damaged, it is nearly destroyed).



Mech Status Monitor Screen

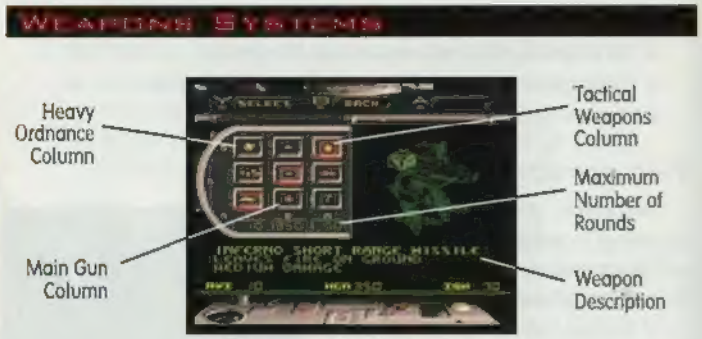
- The 'Mech Status Monitor can be accessed by pressing the **B Button** while the game is paused.
- Press the **Y Button** to return to the Radar Computer screen.
- This monitor also tallies the number of enemy 'Mechs destroyed, the total number of enemies destroyed, and the number of buildings destroyed.
- The 'MechWarrior's marksmanship (the ratio of hits to rounds fired) is displayed as a percentage.

The Mission Monitor

This will tell the MechWarrior what the next mission objective is and give a brief recap of mission orders.

- The Mission Monitor can be accessed by pressing the **A Button** while the game is paused.
- Press the **Y Button** to return to the Radar Computer screen.

Mission Monitor Screen



Weapons Selection Screen

The Madcat is fitted with the diverse TRIO Battle Chassis, consisting of three assault class weapons platforms, each of which can be armed with one of three different types of assault weapons. The available combinations give the Madcat the raw power necessary to overcome an entire enemy installation.
A Madcat with a shrewd, accomplished, and gutsy MechWarrior at the helm is capable of anything. And when you're in a really tight spot, always remember that you're in control of a seven-story, 75-ton behemoth that can crush almost anything beneath its massive metal feet!

After obtaining your orders from headquarters, the Weapons Selection Screen will appear, allowing you to choose the weapons load you desire for your mission.

To Select Your Weapons Load:

- Use the **Control Pad** to move LEFT or RIGHT to select a Weapons Column.

Column A = Heavy Ordnance

Column B = Main Gun

Column C = Tactical Weapons

- Use the **Control Pad** to move **UP** or **DOWN** to select a weapon type within the Weapons Column.
- Once the weapons load is selected and the mission begins, it cannot be changed until the mission is completed.
- At the beginning of the mission, your 'Mech will be fully stocked with the maximum amount of ammunition for each of the three weapons. The number of rounds varies with each weapon.
- Ammunition can be replenished during the course of the mission by recovering any weapons caches discovered, but the number of rounds can never exceed the maximum ammo load.
- MechWarriors should note that certain weapons—especially tactical weapons—might be more effective in one combat environment than they are in another. A weapon's effectiveness is also dependent on the tactics and fighting style of the individual MechWarrior.

Heavy Ordnance

Since the Madcat is a heavy 'Mech, it relies a great deal on its heavy ordnance to press home its attacks. These weapons have the punch to bludgeon enemy defenses into submission, and quickly destroy buildings and other structures. In the toolbox of the MechWarrior, these are the sledgehammers.

Gauss Rifle
Max Ammo Load: 20 rounds
Damage: Heavy

Arrow VI Missiles
Max Ammo Load: 10 missiles
Damage: Medium

Particle Projection Cannon
Max Ammo Load: 10 rounds
Damage: Variable

The Main Gun

The Madcat's main gun is its primary weapon. Depending on the mission and forces expected, the MechWarrior can choose to mount one of three types. The majority of the battle environments and combat situations that the Madcat will encounter can be overcome and dominated by this powerful mainstay.

Machine Gun
Max Ammo Load: 350 rounds
Damage: Light

Auto Cannon
Max Ammo Load: 150 rounds
Damage: Medium

Large Laser
Max Ammo Load: 100 rounds
Damage: Heavy

Tactical Weapons

Tactical Weapons are weapons that, while generally effective, are better used to achieve a specific end on the battlefield. It is important to read your mission orders closely before determining which tactical weapon you will bring on a mission.

"Maelstrom" Long-Range Missiles
Max Ammo Load: 40 missiles
Damage: Medium

"Inferno" Short-Range Missiles
Max Ammo Load: 70 missiles
Damage: Medium

"Thunder" Time-Delay Mines
Max Load: 50 mines
Damage: Heavy

90-Day Limited Warranty

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAKS

MARUBENI UK PLC ('MARUBENI') warrants to the original consumer purchaser that this Super Nintendo Entertainment System Game Pak shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during 90-day limited warranty period, MARUBENI will repair or replace the defective Game Pak, at ist option, free of charge. To recieve this warranty service, contact either your Game Pak dealer or return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchse to:

MARUBENI UK PLC
120 Moorgate
London EC2M 6SS

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day warranty period, will at MARUBENI's option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to MARUBENI UK PLC.

This warranty shall not apply if the Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

This warranty does not interfere with your statutory rights.

DEUTSCH

WILLKOMMEN IM 31. JAHRHUNDERT

Wir befinden uns im Jahr 3050. Die Milchstrasse wird von einem verheerenden Krieg erschüttert, der von massigen, 75 Tonnen schweren Battlemechs geführt wird, die mit den schlagkräftigsten Waffensystemen des 31. Jahrhunderts ausgerüstet sind. Sie, und andere MechWarriors wie Sie, haben die Aufgabe, den Madcat Heavy Omnitech auf dringenden, extrem wichtigen Missionen gegen feindliche ziele zu führen.

Wichtiger Hinweis: Das Spiel ist nur auf Englisch verfügbar.

SPIELSTART

1. Richten Sie Ihr Super Nintendo Entertainment System ein und schließen Sie **Controller** 1 an.
2. Achten Sie darauf, daß das Gerät ausgeschaltet ist **(OFF)**. Stecken Sie das **MECHWARRIOR® 3050-Modul** in Ihr System und drücken Sie es fest nach unten.
3. Schalten Sie Ihren Fernseher oder Monitor ein **(ON)**. Schalten Sie nun Ihr Super Nintendo Entertainment System ein **(ON)**. Nach kurzer Zeit erscheint der Einführungsbildschirm von MECHWARRIOR® 3050.
4. Um zu beginnen, drücken Sie **START** auf Ihrem Nintendo Controller.

Wichtiger Hinweis: Sollte der Einführungsbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das Gerät wieder aus (OFF). Überprüfen Sie, ob das Modul richtig eingelegt wurde, und schauen Sie nach, ob alle Kabel richtig angeschlossen sind. Versuchen Sie es nun noch einmal. (Das Gerät muß immer ausgeschaltet sein (OFF), bevor Sie das Modul einlegen.)

DAS SPIEL-MENÜ

1-PLAYER MODE (1-SPIELER-MODUS)

Ein Spieler kämpft gegen einen Computergegner und die Verteidigungslinien der Inner Sphere.

2-PLAYER COOPERATIVE MODE (KOOPERATIVER 2-SPIELER-MODUS)

In diesem Modus steuern zwei Spieler einen 'Mech beim Angriff auf die Verteidigungslinien der Inner Sphere! Der Spieler, der Controller 1 bedient, steuert die Waffen des Madcat; der andere Spieler, der Controller 2 bedient, übernimmt die Rolle des Madcat-Fahrers.

OPTIONS (OPTIONEN)

Im Options-Schirm können die Spieler einen Password-Schirm öffnen oder Musik- und Soundeffekte des Spiels ablaufen lassen. Die Standardfunktionen des Controllers für den Options-Schirm sehen wie folgt aus:

Optionen

START-KNOPF	Aktiviert die ausgewählte Option
CONTROL PAD	Bewegt den Zeiger
TASTE A	Nächste Option
TASTE B	Zum Verlassen
TASTE Y	Aktiviert die ausgewählte Option

PASSWORD (KENNWORT)

Am Ende jeder Mission erhalten Sie ein password, das aus sechs Zeichen besteht. SCHREIBEN SIE SICH DIESES PASSWORD AUF. Hiermit können Sie später das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der es beendet wurde.

Der Password-Eingabeschirm

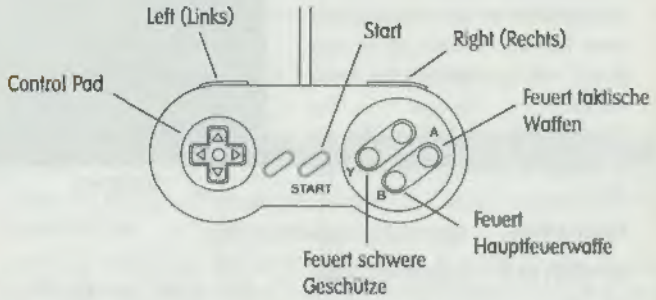
Eingabe des password:

- Gehen Sie zum Password-Eingabeschirm im Menü Options.
- Bewegen Sie sich mit dem Control Pad über die Buchstaben und drücken Sie START oder die Y-Taste, um den gewünschten Buchstaben auszuwählen.

- Wenn Sie auf diese Weise alle sechs Zeichen ausgewählt haben, markieren Sie ENTER und drücken Sie START. Sie nehmen das Spiel (mit 3 neuen Leben) mit der letzten Mission auf, mit der Sie begonnen haben, nachdem Sie Ihr password erhalten haben.

Der "Madcat" Heavy Omnimech

Operating Controls



Controller

Control Pad	Bestimmt die Richtung, in die sich Ihr 'Mech bewegt
Knopf A	zum Abfeuern von taktischen Waffen
Knopf B	zum Abfeuern der Hauptfeuerwaffe
Knopf Y	zum Abfeuern der schweren Geschütze
START-Knopf	Anzeige der Computersysteme, Pause/Spiel fortsetzen
KNOPF LEFT	dreht den Torso Ihres 'Mechs nach links
KNOPF RIGHT	dreht den Torso Ihres 'Mechs nach rechts

Steuerung und Schussinstellung

Im Gegensatz zu anderen 'Mechs gleichartiger Größenklassen verfügt der Madcat über eine einfache Schnittstelle zum Steuern und zur Bedienung der Waffen. Mit dem Control Pad bewegen Sie den Madcat in die gewünschte Richtung (Oberseite des Schirms ist immer Norden). Gefeuert wird immer in die Richtung, in die der Madcat gerichtet ist.

Der Madcat ist aber auch mit einem modernen Computer zur Steuerung und Feuerlenkung ausgestattet, wodurch ein 'Mech auch in andere Richtungen feuern kann. Dieses System, das "Hit-N-Run" Torso-Kontrollsystem, kann in bestimmten Situationen enorme Vorteile bringen.

Das "Hit-N-Run" Torso-Kontrollsystem

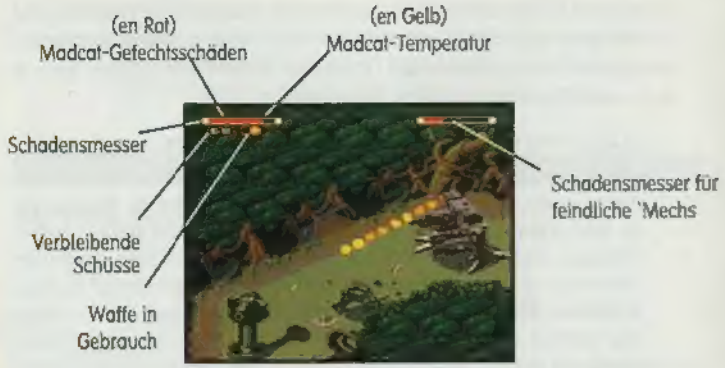
Mit diesem BattleMech-Computersystem sind Waffen, die auf den Torso des 'Mechs montiert sind, vom Beingestell unabhängig, so daß der Madcat über die Möglichkeit verfügt, sich geradlinig fortzubewegen und dabei in andere Richtungen zu feuern. Die MechWarriors haben diesem System den Namen "Hit-N-Run" gegeben, da ein 'Mech, wenn dieses System aktiviert ist, beim Navigieren oft mit allem möglichen zusammenstößt, was sich in seinem Weg befindet. Das System ist besonders hilfreich, wenn schwer verteidigte Objekte mit vielen Zielen angegriffen werden, oder zum Herauskämpfen aus einer Masse von Feinden, die den 'Mech kreisförmig umzingelt haben.

Aktivieren des "Hit-N-Run" Torso-Kontrollsystems:

- Mit dem Control Pad steuern Sie Ihren 'Mech in die gewünschte Richtung.
- Durch Drücken der Knöpfe A, B oder Y wird mit der gewünschten Waffe gefeuert (im Torso befindlich).
- Mit dem Knopf LEFT oder RIGHT drehen Sie den Torso des 'Mechs in eine andere Position, wodurch sich die Schußrichtung ändert. Der 'Mech bewegt sich weiterhin in die ursprüngliche Richtung, während das Feuer in eine neu festgelegte Richtung gerichtet wird.
- Zum Deaktivieren dieses Systems lassen Sie den Knopf LEFT oder RIGHT wieder los.

Das Anzeigen von Gefechts- und Hitzeschäden

Der Madcat ist einer der widerstandsfähigsten 'Mechs, die es jemals gab. Auf allen Seiten stark gepanzert, widersteht er vielen Strapazen. Seine Panzerung besteht aus wärmebehandelten Platten, die so hergestellt sind, daß sie jegliche Hitze zerstreuen, die aus atmosphärischen oder kampfbezogenen Bedingungen herrühren. Trotz dieses mächtigen Schutzes sind die größten Feinde eines jeden 'Mechs die kumulativen Effekte von Beschädigungen und übermäßiger Hitze. Jede Kombination dieser zwei Elemente kann den Madcat schnell zerstören.



Hitzeschäden

Gefechtsschäden sind leicht zu verstehen: Wenn eine Salve nach der anderen von schweren Laserwaffen oder hochexplosiven Artilleriegeschossen auf Ihren 'Mech prasselt, wird er letztendlich außer Gefecht gesetzt werden. Der Madcat - und diesbezüglich alle 'Mechs - haben aber einen noch tödlicheren Feind: Hitze. Sogar im 31. Jahrhundert haben Wissenschaft und Technik noch keine Möglichkeit gefunden, die negativen Effekte von Hitze auf mechanische Systeme auszuschalten. Mehrfache Treffer durch feindliche Geschütze können dazu führen, daß sich die Ionenfusionszelle des Madcats überhitzt und explodiert.

- Alle Systeme können gekühlt werden und alle Schäden können in den großen Kühlmittellagern repariert werden, die sich innerhalb der feindlichen Einrichtungen befinden.
- Am schnellsten zerstört man einen feindlichen 'Mech, indem er überhitzt wird.
- Sie können Ihren 'Mech abkühlen lassen, indem Sie ihn zeitweilig von der Hitzequelle entfernen.
- Je mehr Gefechtsschäden ein 'Mech verkraften muß, desto anfälliger wird er in bezug auf Überhitzung.
- Gefechtsschäden und Hitze werden auf dem Schadensmesser dargestellt.

Der Schadensmesser

Dieser befindet sich in der linken oberen Ecke des Spielbildschirms und zeigt dem MechWarrior konstant die Temperatur und den Beschädigungsstatus des Madcat an.

- Der ROTE Balken auf dem Schadensmesser zeigt die Schäden an, die von der feindlichen Artillerie oder extremen Hitzeeinwirkungen hervorgerufen werden. In dem Maße, wie die Schäden zunehmen, dehnt sich der Balken nach rechts aus.
- Der GELBE Balken repräsentiert kritische Temperaturzunahmen beim Madcat. Mit zunehmender Hitze bewegt sich der Balken nach rechts.
- Wenn der ROTE oder GELBE Balken den gesamten Schadensmesser ausfüllt, kommt es beim Madcat zu einer gefährlichen internen Explosion.

Die Waffenstatus-Anzeige

Die Waffenstatus-Anzeige befindet sich unter dem Schadensmesser.

- Hier wird die feuernde Waffe sowie die Anzahl der verbleibenden Schüsse angezeigt.
- Widerspiegelt die Zunahme der verfügbaren Munition, wenn feindliche Waffendepots gefunden werden.

Schadensmesser für feindliche 'Mechs

Die Sensoren des Madcat registrieren die Schäden, die einem feindlichen 'Mech zugefügt werden, wenn dieser angegriffen wird. Diese Information erscheint auf dem Schadensmesser für feindliche 'Mechs in der rechten oberen Ecke des Spielbildschirms bei der Annäherung an einen feindlichen 'Mech.

- Die Schäden werden hier nach demselben Prinzip wie beim Madcat-Schadensmesser angezeigt.
- Diese Anzeige verschwindet, wenn der feindliche 'Mech zerstört ist.

Computersysteme

Der Madcat ist mit drei leicht zugänglichen Computern ausgerüstet, die dem 'Mech-Fahrer in Sekundenschnelle Informationen zur Verfügung stellen: dem Radarcomputer, der 'Mech-Statusanzeige und der Missionsanzeige.

- Durch Drücken von START wird das Spiel simultan unterbrochen und erfolgt der Zugriff auf den Radarcomputer. Hinweis: Der Madcat erleidet keine Beschädigungen, solange eines der Computersysteme angezeigt wird.
- Durch Drücken von START wird das Spiel fortgesetzt.

Der Radarcomputer

Der Radarcomputer kann jederzeit angezeigt werden, um einen Gesamtüberblick über die taktische Situation zu erhalten.

Der Radarcomputer-Schirm

- Drücken Sie START, um das Spiel anzuhalten und gleichzeitig Zugang zum Radarcomputer zu erhalten
- Auf dem Radarcomputerbildschirm wird der Madcat BLAU dargestellt
- Feindliche Mechs, Panzer, Geschützstände usw. werden ROT dargestellt
- Die nächsten Missionsziele des Madcat erscheinen in einem ROTEN Kreis
- Zerstörte Angriffsziele erscheinen in einem BLAUEN Kreis
- Noch intakte feindliche Gebäude sind GRÜN eingeklammert
- Kühlmittel- und Munitionsverstecke erscheinen BLAU

Die Statusanzeige des 'Mech

Diese Anzeige quantifiziert die Kampferfolge des Madcat, den aktuellen Rang des Piloten, die Anzahl der verbleibenden Mechs (Leben) und den Schadensprozentsatz, der dem Madcat hinzugefügt wurde (wenn der Madcat zu 90% beschädigt ist, ist er so gut wie zerstört).

Mech-Statusanzeige-Schirm

- Die 'Mech-Statusanzeige erscheint durch Drücken von Knopf B während das Spiel unterbrochen ist
- Durch Drücken von Knopf Y kommen Sie wieder zum Radarcomputer-Schirm
- Diese Funktion registriert auch die Anzahl der zerstörten feindlichen Mechs sowie die Gesamtzahl aller zerstörten Feinde und Gebäude.
- Die Treffsicherheit des 'MechWarrior (Verhältnis von Treffern im Vergleich zu abgefeuerten Schüssen) wird in Prozenten dargestellt

Die Missionsanzeige

Hier erfährt der MechWarrior, was das nächste Missionsziel ist, und erhält eine kurze Zusammenfassung der Missionsaufträge.

Der Missionsanzeigeschirm

- Die Missionsanzeige erscheint durch Drücken von Knopf A während das Spiel unterbrochen ist
- Durch Drücken von Knopf Y kommen Sie wieder zum Radarcomputer-Schirm.

Waffensysteme

Waffenauswahlschirm

Der Madcat ist mit dem vielseitigen TRIO-Kampfchassis ausgerüstet, das aus drei Plattformen für Offensivwaffen besteht, wobei jede mit einem der drei verschiedenen Typen von Offensivwaffen ausgerüstet werden kann. Die verfügbaren Kombinationen geben dem Madcat die potentielle Kraft, eine ganze feindliche Einrichtung zu bezwingen.

Ein Madcat ist - gemeinsam mit einem scharfsinnigen, erfahrenen und mutigen MechWarrior - zu allem fähig. Auch wenn Sie sich in einer wirklich schwierigen Situation befinden - vergessen Sie nie, daß Sie einen siebenstöckigen 75 Tonnen schweren Koloß führen, der beinahe alles unter seinen massiven Metallfüßen zertreten kann!

Nachdem Sie Ihre Aufträge vom Hauptquartier erhalten haben, erscheint der Waffenauswahlschirm, wo Sie die Bewaffnung auswählen können, die Sie für Ihre Mission benötigen.

Auswahl der Bewaffnung:

- Mit dem Control Pad bewegen Sie sich nach LINKS oder RECHTS, um eine Waffenspalte auszuwählen

Reihe A = Schwere Geschütze

Reihe B = Hauptfeuerwaffe

Reihe C = Taktische Waffen

- Bewegen Sie sich mit dem Control Pad nach oben oder nach unten, um innerhalb der Reihe einen Waffentyp auszuwählen
- Wenn die Bewaffnung ausgewählt worden ist und die Mission begonnen hat, können an der Bewaffnung keine Veränderungen mehr vorgenommen werden, bis die Mission beendet ist.
- Zu Beginn der Mission ist Ihr 'Mech mit der maximal möglichen Menge Munition für alle drei Waffenarten ausgerüstet. Die Anzahl der verfügbaren Schüsse ist bei jeder Waffe unterschiedlich.
- Der Munitionsbestand kann im Verlauf der Mission ergänzt werden, wenn Waffenlager entdeckt bzw. erbeutet werden, wobei jedoch die Anzahl der verfügbaren Schüsse niemals die maximale Munitionsladung übersteigen kann.
- Als MechWarrior sollten Sie wissen, daß bestimmte Waffen - vor allem taktische Waffen - in manchen Kampfsituationen effektiver sind als in anderen. Die Effektivität einer Waffe hängt auch von der Taktik und dem Gefechtsstil des jeweiligen MechWarriors ab.

Schwere Geschütze

Da der Madcat ein schwerer 'Mech ist, stützt er sich zu einem Großteil auf seine schweren Geschütze, um seine Offensiven durchzuführen. Diese Waffen zerschlagen feindliche Abwehrlinien und sind sehr effizient zur Zerstörung von Gebäuden und anderen Strukturen. In der Werkzeugkiste des MechWarriors sind dies die Vorschlaghämmer.

Gauss Rifle
Max. Munitionsladung: 20 Geschosse
Verursachter Schaden: schwer

Arrow VI Missiles
Max. Munitionsladung: 10 Marschflugkörper
Verursachter Schaden: mittelmäßig

Particle Projection Cannon
Max. Munitionsladung: 10 Geschosse
Verursachter Schaden: unterschiedlich

Die Hauptfeuerwaffe

Dies ist die primäre Waffe des Madcats. In Abhängigkeit von der Mission und den erwarteten Kräften kann der MechWarrior bei der entsprechenden Installation aus drei Typen auswählen. Mit dieser Hauptwaffe können die meisten Gefechtssituationen gemeistert werden, denen sich der Madcat zu stellen hat.

Machine Gun
Max. Munitionsladung: 350 Schuß Geschosse
Verursachter Schaden: leicht

Auto Cannon
Max. Munitionsladung: 150 Geschosse
Verursachter Schaden: mittelmäßig

Large Laser
Max. Munitionsladung: 100 Schuß
Verursachter Schaden: schwer

Taktische Waffen

Taktische Waffen sind im allgemeinen sehr effektiv, werden aber am besten dann eingesetzt, wenn ein bestimmtes, weiter entferntes Ziel auf dem Gefechtsfeld erreicht werden soll. Dabei ist es wichtig, daß Sie erst Ihre Missionsaufgaben aufmerksam durchlesen, bevor Sie entscheiden, welche taktische Waffe Sie mitnehmen.

"Maelstrom" Long-Range Missiles
Max. Munitionsladung: 40 Marschflugkörper
Verursachter Schaden: mittelmäßig

"Inferno" Short-Range Missiles
Max. Munitionsladung: 70 Marschflugkörper
Verursachter Schaden: mittelmäßig

"Thunder" Time-Delay Mines
Max. Munitionsladung: 50 Minen
Verursachter Schaden: schwer

GARANTIE-ZERTIFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spieles
Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Seite umgehend -von Ihnen ausgefüllt- zurück an

Laguna Videogames
„Stichwort Garantie"
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach

Sie zählen dann zum LAGUNA-Freundeskreis und haben folgende Vorteile:

- Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen, können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: 06107-945145 anrufen. Unsere Spieleexperten werden Ihnen dann gerne weiterhelfen.
- Für den seltenen Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine Umtauschgarantie: das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönlichen Daten auch „persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel. IHR LAGUNA-TEAM

Vorname _____ Name _____ Geburtsdatum

Straße/Hausnummer _____ Name des Spiels

PLZ/Ort _____ Konsole

Telefon Kaufdatum lt. Beleg

FRANÇAIS

[illegible]

Nous sommes en l'an 3050. La galaxie est rongée par une guerre dévastatrice menée par des Battlemechs massifs de 75 tonnes équipés de l'arsenal le plus puissant du 31ème siècle. C'est aux MechWarriors comme vous qu'il incombe de piloter le Madcat Heavy Omnitech dans des missions extrêmement périlleuses contre les installations de l'ennemi.

Remarque: Les textes écran sont uniquement disponibles en Anglais.

[illegible]

1. Installez votre Super Nintendo Entertainment System et branchez **la manette 1**.
2. Tout en laissant le système hors-tension, insérez la cartouche de jeu **MECHWARRIOR® 3050** dans votre système et appuyez fermement.
3. Allumez votre téléviseur ou votre moniteur, puis mettez l'interrupteur de votre Super Nintendo Entertainment System en position **ON**. Après un moment, l'introduction de MECHWARRIOR® 3050 apparaît.
4. Appuyez sur **START** sur votre manette Nintendo pour démarrer.

Remarque importante: si rien n'apparaît à l'écran, mettez l'interrupteur sur OFF. Assurez-vous que la cartouche est correctement insérée, puis vérifiez que tous les câbles sont convenablement connectés. Ensuite, essayez à nouveau. (L'interrupteur doit toujours être sur OFF lorsque vous insérez la cartouche.)

[illegible]

1-PLAYER MODE (MODE 1 JOUEUR)

Un joueur lutte contre l'ordinateur et les défenses de l'Inner Sphere.

2-PLAYER COOPERATIVE MODE (MODE 2 JOUEURS)

Dans ce mode de jeu, deux joueurs peuvent contrôler un 'Mech contre l'assaut des défenses de l'Inner Sphere! Le joueur utilisant la manette 1 dirige les armes du Madcat, tandis que le joueur qui utilise la manette 2 agit en tant que pilote et dirige le Madcat.

OPTIONS

Dans l'écran Options, les joueurs peuvent ouvrir l'écran Password (mot de passe), ou passer en revue la musique ou les effets sonores du jeu Dans ce même écran, les fonctions par défaut de la manette sont les suivantes

Options

BOUTON START	Accepter l option sélectionnée
PAVE DE CONTROLE	Déplacer le curseur
BOUTON A	Option suivante
BOUTON B	Quitter
BOUTON Y	Accepter l'option sélectionnée

PASSWORD (MOT DE PASSE)

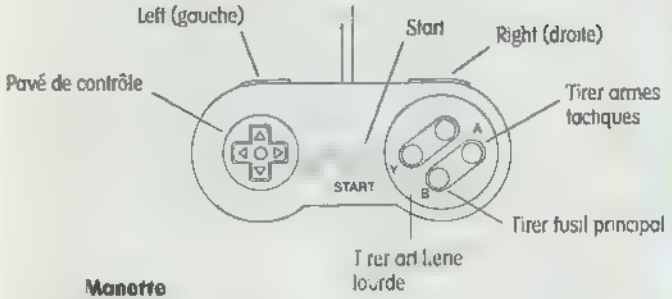
A la fin de chaque mission, vous recevrez un **mot de passe** de 6 caractères **PRENEZ NOTE DE CE MOT DE PASSE** Il vous permettra de reprendre à tout moment le jeu là où vous l'avez abandonné

L'écran de saisie du mot de passe

Pour introduire un mot de passe:

- Allez à l'écran de saisie du mot de passe via le menu Options
- Utilisez le pavé de contrôle pour vous déplacer sur la grille de lettres, et appuyez sur START ou sur le bouton Y pour sélectionner la lettre désirée
- Une fois que vous avez introduit les 6 caractères, sélectionnez ENTER et appuyez sur START Le jeu reprendra alors (avec trois nouvelles vies) à la dernière mission que vous avez entamé, après avoir reçu votre mot de passe

OPERATING CONTROLS (COMMANDES OPÉRATOIRES)



Manette

Pavé de contrôle	Contrôler la direction dans laquelle bouge votre 'Mech
Bouton A	Tirer armes tachques
Bouton B	Tirer fusil principal
Bouton Y	Tirer art llene lourde
Bouton START	Consulter les systèmes informatiques Pause/Continuer jeu
Bouton LEFT	Tourner le torse de votre 'Mech vers la gauche
Bouton RIGHT	Tourner le torse de votre 'Mech vers la dro te

PILOTAGE ET MÉCANISME DE COMMANDE DES TIRS

Contrairement aux autres 'Mechs de la même classe, le Madcat possède une interface de pilotage et de tir simple. Utilisez le pavé de contrôle pour diriger le Madcat dans la direction voulue (le haut de l'écran est toujours dirigé vers le nord), et toutes les armes tireront dans la direction à laquelle le Madcat fait face

Le Madcat est aussi équipé d'un ordinateur de pilotage et de contrôle des tirs sophistiqué qui permet à un 'Mech de faire feu de ses armes dans une direction autre que celle à laquelle il fait face. Ce système, le Système de Contrôle du Torse "Hit-N-Run", offre de grands avantages dans certaines situations tactiques.

Système de Contrôle du Torse "Hit-N-Run"

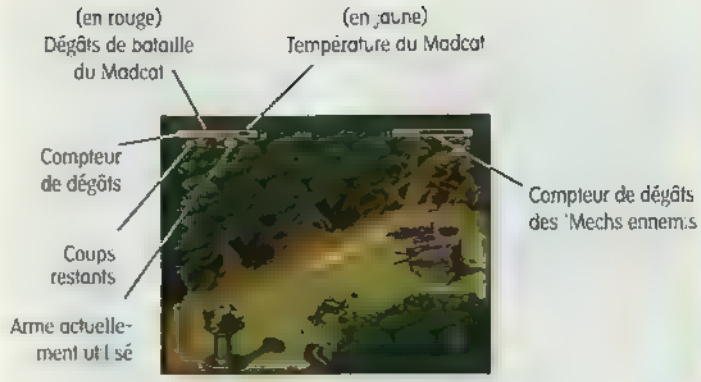
Ce système informatique BattleMech permet d'installer des armes sur le torse du 'Mech afin de fonctionner indépendamment du châssis des jambes. Cela permet au Madcat de continuer à se déplacer en ligne droite tout en tirant dans d'autres directions. Les MechWarriors ont appelé ce système "Hit-N-Run" parce que lorsqu'un 'Mech navigue quand ce système est enclenché, il risque d'entrer en collision avec tout objet qui croise son chemin. Ce système est particulièrement pratique lors d'attaques contre des objectifs farouchement défendus contenant de nombreuses cibles, ou lorsqu'il s'agit de se sortir d'une masse grouillante d'ennemis qui vous encerclent.

Pour enclencher le Système de Contrôle du Torse "Hit-N-Run":

- Utilisez le **pavé de contrôle** pour diriger votre 'Mech dans la direction voulue.
- Appuyez sur le **bouton A, B,** ou **Y** pour faire feu avec l'arme choisie (située sur le torse).
- Utilisez le **bouton LEFT** ou **RIGHT** pour orienter le torse du 'Mech dans une position différente, et donc réorienter le tir de l'arme. Le 'Mech continuera à naviguer dans la direction précédente, tandis qu'il tirera dans la direction nouvellement choisie.
- Relâchez le **bouton LEFT** ou **RIGHT** pour arrêter le système.

Surveillance des dégâts dus à la bataille et à la chaleur

Le Madcat est un des 'Mechs les plus résistants jamais construit. Fortement blindé sur toutes ses faces, il peut résister à bien des mauvais traitements. Son armure est protégée par des tuiles traitées contre la chaleur, conçues pour diffuser toute chaleur résultant de conditions atmosphériques ou des effets d'une bataille. Malgré cette protection, l'ennemi numéro 1 de tout 'Mech reste pourtant le cumul des effets des dégâts dus aux combats et à la chaleur excessive. Toute combinaison de ces deux éléments peut rapidement détruire le Madcat.



Dégâts dus à la chaleur

Le concept de dégât de bataille ne pose aucun problème de compréhension lorsque votre 'Mech est mitraillé salve après salve par des lasers lourds et une artillerie hautement explosive, il finira par être mis hors d'état. Mais le Madcat — et tous les 'Mechs — a un autre problème, bien souvent son ennemi le plus meurtrier : la chaleur. Même la technologie et l'ingénierie du 31ème siècle n'ont pas trouvé une solution pour contrer les effets négatifs de la chaleur sur les systèmes mécaniques. Des tirs en rafale provenant de l'artillerie ennemie peuvent entraîner une surchauffe et une explosion de la cellule de fusion d'ions du Madcat.

- Tous les systèmes peuvent être refroidis et tous les dégâts réparés par les grandes réserves de liquide de refroidissement que vous trouverez partout dans les installations de l'ennemi.
- La méthode la plus rapide pour détruire un 'Mech ennemi est de le surchauffer.
- Pour refroidir votre 'Mech, retirez-le de la source de chaleur intensive.
- Plus un 'Mech supporte de dégâts durant la bataille, plus il est exposé à la surchauffe.
- Le compteur de dégâts permet de déterminer les dégâts de bataille et la chaleur.

LE COMPTEUR DE DÉGÂTS

Ce compteur, situé dans le coin supérieur gauche de l'écran, renseigne constamment le MechWarrior sur la température et l'état des dégâts du Madcat.

- La barre ROUGE sur le compteur de dégâts montre les dommages supportés suite à des tirs d'artillerie ennemie, ou à l'exposition trop longue à une chaleur extrême. Quand les dommages augmentent, cette barre s'allonge vers la droite.
- La barre JAUNE représente les augmentations critiques de la température du Madcat. Quand la chaleur augmente, cette barre s'allonge vers la droite
- Si l'une des barres ROUGE ou JAUNE remplit complètement le compteur de dégâts, le Madcat subira une explosion interne fatale.

LE MONITEUR D'ÉTAT DES ARMES

Le moniteur d'état des armes se trouve sous le compteur de dégâts.

- Affiche les tirs de l'arme et le nombre de coups qu'il lui reste
- Indique l'augmentation des munitions disponibles lorsque des dépôts d'armes ennemis sont découverts.

COMPTEUR DE DÉGÂTS DU 'MECH ENNEMI

Les détecteurs du Madcat surveillent les dégâts infligés à un 'Mech ennemi attaqué. Cette information apparaît sur le compteur de dégâts du 'Mech ennemi dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu, à l'approche d'un 'Mech ennemi.

- Ce compteur indique les dégâts de la même façon que le compteur de dégâts du Madcat.
- Ce compteur disparaîtra après destruction du 'Mech ennemi.

SYSTÈMES INFORMATIQUES

Le Madcat est équipé de trois systèmes informatiques facilement accessibles qui fournissent des informations en une fraction de seconde au pilote du 'Mech: l'ordinateur radar, le moniteur de surveillance du 'Mech, et le moniteur de surveillance de la mission.

- Pour simultanément mettre le jeu en pause, et accéder à l'ordinateur radar, pressez START. Remarque: le Madcat ne subit aucun dégât lorsque vous consultez un des ordinateurs.
- Appuyez sur START pour revenir au jeu.

L'ORDINATEUR RADAR

L'ordinateur radar peut être consulté à tout moment pour obtenir une vue globale de la situation tactique.

L'écran de l'ordinateur radar

- Appuyez sur START pour simultanément mettre le jeu en pause et accéder à l'ordinateur radar.
- Le Madcat apparaît en BLEU sur l'écran de l'ordinateur radar.
- Les 'Mechs ennemis, les chars, emplacement d'armes, etc. apparaissent en ROUGE.
- L'objectif suivant de la mission du Madcat apparaît à l'intérieur d'un cercle ROUGE.
- Les objectifs détruits apparaissent à l'intérieur de cercles BLEUS.
- Les bâtiments ennemis intacts sont indiquées en VERT.
- Le liquide de refroidissement et les caches de munitions apparaissent en BLEU.

LE MONITEUR DE SURVEILLANCE DU 'MECH

Ce moniteur quantifie les succès de Madcat au combat. Il indique le rang actuel du pilote, le nombre de 'Mechs restant (vies), et le pourcentage de dégâts que le Madcat a supporté (lorsque ce chiffre atteint 90%, le Madcat est presque détruit).

L'écran du moniteur de surveillance du 'Mech

- Pour accéder au moniteur de surveillance du 'Mech, appuyez sur le bouton B lorsque le jeu est en pause.
- Appuyez sur le bouton Y pour retourner à l'écran de l'ordinateur radar.
- Ce moniteur calcule aussi le nombre de 'Mechs ennemis détruits, le nombre total d'ennemis détruits, et le nombre de bâtiments détruits.
- L'adresse au tir du 'MechWarrior (la proportion de tirs réussis par coup) est exprimée en %.

LE MONITEUR DE SURVEILLANCE DE LA MISSION

Ce moniteur indique au MechWarrior l'objectif suivant de la mission et donne un bref récapitulatif des ordres de la mission.

- Pour accéder au moniteur de surveillance de la mission appuyez sur le bouton A lorsque le jeu est en pause.
- Appuyez sur le bouton Y pour retourner à l'écran de l'ordinateur radar.

L'écran du moniteur de surveillance de la mission

ARSENAUX

L'écran de sélection des armes

Le Madcat est équipé de divers châssis de combat TRIO, consistant en trois plates-formes d'armes de classe d'assaut, chacune pouvant être armée d'un des trois différents types d'armes d'assaut. La combinaison disponible offre au Madcat la puissance suffisante pour prendre le dessus sur une installation ennemie entière.

Un Madcat avec un MechWarrior perspicace, talentueux, et courageux à la barre est capable de tout. Et lorsque vous serez vraiment en mauvaise posture, souvenez-vous toujours que vous êtes aux commandes d'un mastodonte de 7 étages, qui pèse 75 tonnes et peut virtuellement tout écraser sous ses pieds de métal massif!

Une fois que vous avez reçu vos ordres des quartiers généraux, l'écran de sélection des armes apparaît et vous permet de choisir l'équipement en armes que vous désirez charger pour votre mission.

Pour sélectionner votre équipement en armes

- Utilisez le pavé de contrôle pour bouger vers la GAUCHE ou la DROITE et pour sélectionner une colonne d'armes.

Colonne A = Artillerie lourde

Colonne B = Fusil principal

Colonne C = Armes tactiques

- Utilisez le pavé de contrôle pour bouger vers le HAUT ou le BAS et pour sélectionner un type d'armes dans les colonnes d'armes.
- Une fois que l'équipement en armes est sélectionné et que la mission débute, celui-ci ne peut être changé avant la fin de la mission.
- Au début de la mission, votre 'Mech sera chargé d'un maximum de munitions pour chacune des trois armes. Le nombre de coups varie pour chaque arme.
- Vous pouvez vous réapprovisionner en munitions en cours de mission en découvrant des caches d'armes, mais le nombre de coups ne peut jamais dépasser la charge maximale.
- Les MechWarriors devraient noter que certaines armes — en particulier les armes tactiques — peuvent être plus efficaces d'un environnement de combat à un autre. L'efficacité d'une arme dépend aussi des tactiques et du style au combat de chaque MechWarrior.

ARTILLERIE LOURDE

Puisque le Madcat est un 'Mech lourd, il dépend énormément de son artillerie lourde pour repousser ses attaquants. Ces armes ont la puissance requise pour lancer une offensive efficace et détruire rapidement des bâtiments et autres structures. C'est le gros marteau de la boîte à outil du MechWarrior.

Gauss Rifle
Charge maximale: 20 coups
Dégâts: Lourds

Arrow VI Missiles
Charge maximale: 10 missiles
Dégâts: Moyens

Particle Projection Cannon
Charge maximale: 10 coups
Dégâts: Variables

Le fusil principal

Le fusil principal du Madcat est son arme première. En fonction de la mission et des forces estimées, le MechWarrior peut choisir d'en installer un parmi trois types. Dans la majorité des environnements de bataille et des situations de combat qu'il rencontrera, le Madcat pourra prendre le dessus grâce à cet outil puissant.

Machine Gun
Charge maximale: 350 coups
Dégâts: Légers

Auto Cannon
Charge maximale: 150 coups
Dégâts: Moyens

Large Laser
Charge maximale: 100 coups
Dégâts: Lourds

Armes tactiques

Les armes tactiques sont des armes qui, bien qu'elles soient généralement efficaces, le sont particulièrement pour atteindre une fin spécifique sur le champ de bataille. Il est important de lire attentivement vos ordres de mission avant de déterminer quelle arme tactique vous désirez emporter.

"Maelstrom" Long-Range Missiles
Charge maximale: 40 missiles
Dégâts: Moyens

"Inferno" Short-Range Missiles
Charge maximale: 70 missiles
Dégâts: Moyens

"Thunder" Time-Delay Mines
Charge maximale: 50 mines
Dégâts: Lourds

France Seulement
Garantie Limitee a 90 Jours

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

LAGUNA garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, LAGUNA remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

LAGUNA Videogames
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
ALLEMAGNE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de LAGUNA, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endomagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifée après son acquisition.

CLUB LUDI
Si tu veux en savoir plus sur ton jeu ou tous les autres jeux Ludi Games rejoins Ludi et tous les Ludi Players en adherant au CLUB LUDI GAMES.
Le S.O.S. LUDI...
Le club met à la disposition de ses membres une ligne téléphonique. En composant le (16) (1) 48 70 29 45 tu auras au bout du fil un LUDI PLAYER spécialement entrainé qui t'aidera à progresser dans les missions les plus difficiles et qui pourra répondre à toutes tes questions sur la selection LUDI GAMES.
LE 3615 LUDI GAMES pour un maximum d'infos et de cadeaux.

Pour t'inscrire au Club envoie sur papier libre (carte postale) ton nom, prenom, date de naissance et adresse complète à l'adresse suivante accompagnée de ton règlement (50 FFS par chèque ou mandat international à l'ordre de Ludi Media).
Ludi Media, Club Ludi Games, 28 rue Armand Carrel,
93556 Montreuil sous Bois.